Williams

...immer einen Schritt voraus!

Macht den Freizeitmarkt

SEEVENO

Williams Electronics, Wegbereiter in der Flipper-Industrie mit einzigartigen Modellen, wie „FLASH", „GORGAR", „STELLAR WARS" und „FIREPOWER", kreierte

DEFENDER,

das in allen Belangen fortgeschrittenste Video-Gerät, das je produziert wurde
Die Action beginnt damit, daß der Spieler sein Schiff „DEFENDER" in ein fremdes, kosmisches Territorium steuert. Die Aufgabe:
Auf der Planetenoberfläche gestrandete Humanoiden vor fremden Entführern zu schutzen.
Manovrieren des Schiffes über den Planeten geschieht mit dem Schubkontrollknopf und mit dem Steuerknüppel für die senkrechte Bewegung.
Ein Blick auf den „Long-Range-Scanner" verdeutlicht dem Spieler die feindlichen Attacken, die ihn auf seiner weiteren Odyssee über den fremdartigen Planeten erwarten.
Wenn der Spieler schnell genug mit seinem Raketenabschußknopf ist, kann er die Fremdlinge zerstoren, bevor sie seine Artgenossen, die Humanoiden, entführen.
Sind seine Artgenossen erst einmal gekidnapped, stellen sich dem Kommandanten des „DEFENDER" sogleich zwei weitere Aufgaben. Er muß den Feind zerstoren und gleichzeitig seine Humanoiden sicher zur Planetenoberflache zurückbringen.
Sollte es fehlschlagen, den Feind zu zerstören, werden sich die Fremdlinge die Humanoiden einverleiben. Durch Mutation bilden die Humanoiden nun einen festen Bestandteil der gegnerischen Streitmacht, beleben sie mit unglaublichen Kraften und bilden somit eine weitere tödliche Gefahr fur das Raumschiff „DEFENDER".
Gelingt es dem Spieler, die Entfuhrer abzuschießen, mißlingt es ihm allerdings, die Humanoiden aufzunehmen, so stürzen sie in den Tod.
Sollte „DEFENDER" während des Spiels alle Humanoiden verlieren, dann explodiert die ganze Welt um ihn herum.
Die Herausforderung wachst in dem Maß, in dem die Action fortschreitet, mit jeder neuen Angriffswelle. Kampfschiffe und ihre gefahrlichen Minen beteiligen sich an dem allgemeinen Bombardement und sind ein unbarmherziger Test der Geschicklichkeit des Spielers.
Die größte Gefahr in der feindlichen Kampfgruppe bilden allerdings die Mutterschiffe.
Ein direkter Treffer zerschmettert zwar das Mutterschiff, aber durch die Explosion wird eine Vielzahl von Minischiffen frei, die nun ausgelöscht werden mussen.
In dem harter und harter werdenden Kampf kann der Spieler auf zwei Rettungsmoglichkeiten zuruckgreifen:
- Eine begrenzte Anzahl von „Smart Bombs", die alle in Sichtweite befindlichen Objekte zerstoren.
- „Hyperspace", welches das Schiff „DEFENDER" von seinem augenblicklichen Standort in eine andere Zeit und Raum versetzt. Die Benutzung von „Hyperspace" ist unbegrenzt, aber Zeit und Raum in den das Schiff versetzt wird, kann möglicherweise viel gefahrlicher sein als der Standort zuvor.

Technisch bietet Williams mit dem „DEFENDER" das präziseste, kristallklare Farbbild, das je produziert wurde.
Das Video-Elektronik-System, entworfen und entwickelt im Hause Williams, umfaßt das umfassendste Diagnostik-System, das bislang zu einem Videogerät Zugang fand.
Es ist möglich, in die verschiedenen Programmschritte zu gehen. Es analysiert, identifiziert und erlaubt die folgenden Tests:

- ROM Test
- RAM Test
- CMOS RAM Test
- Color RAM Test
- Switch Test
- Sound Test
- Monitor Test

Das bereits bei den Flippern bewahrte Sound-System hat Williams sich auch beim „DEFENDER" zunutze gemacht.
Mit dieser ausgefeilten Technik und der damit verbundenen Servicefreundlichkeit unterstreicht Williams seine Verpflichtung im Video-Geratebau ebenso wie in der Flipperproduktion immer einen Schritt voraus zu sein.

PS. Importeur von Williams-Erzeugnissen ist die Fa. Seevend Automaten in Hamburg.
Immer einen Schritt voraus...!

Einwurf: 1 Spiel = DM 1.–
6 Spiele = DM 5.–